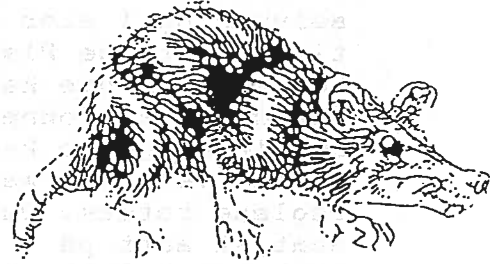
# PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 108, onsdag 25. august 1993



## Redaksjonelt

Et nytt PHOBOS, et nytt Redaksjonelt -- leserne begynner nok å bli vant til det nå?
Da venter dere vel også at vi skal kommentere det plutselig så fine været? Men neida, vi hopper elegant over vår vanlige kommentar, denne gang med en henvisning til nok en "Indian Summer", og går rett over på sykkel-VM.
Utrolig nok har vi også denne gang vært istand til å benytte våre vanlige redaksjonslokaler, på tross av at vi er omgitt på alle kanter av gale mennesker som passerer i vanvittig hastighet på noe de kaller sykler.
Likevel har vi en følelse av at leserne ikke helt har den rette forståelse for, og sympati med, de trofaste redaksjonsmedlemmene, som altså nok en gang klarer å få bladet ut til leserne, om så med livet som innsats...

Ellers er sommerferien over, med de følger det har. Riktig nok er bruktboksalget på Karl Johan for lengst over, med de tilhørende skrik i avisene om forsøpling og ufremkommelige gater (Jaja, noe skal de ha å skrive om, og...), og virkningene på været er allerede forbigått i taushet.
Men det stunder fremdeles mot Generalforsamling i Ares (29. september!), Aniara har sitt første møte for sesongen på fredag, og snart kan vi frotse i høstens utbud av spillkongresser.
Regncon kommer 8.-10. oktober, X-con skal bestemme seg i dag, og rekker dermed så vidt ikke deadline til dette nummer, mens Hexcon ikke kommer før en gang i november.

# WORLD IN FLAMES

Så har det altså kommet. De av oss som akter å gå inn for selvpining i stor stil kan nå spille World In Flames (WIF) med tilleggsettene Planes In Flames, Africa Aflame og Asia Aflame. Foruten tre nye kart (også kart over nord europa - The Scandinavian Connection), alle vesentlig mindre enn de opprinnelige to kartene, har vi nå fått 1000 nye brikker og bare gudene vet hvor mange nye regler. I sann WIF ånd er selvfølgelig reglene rotete. Du må nå rote i ialt 6 forskjellige regelhefter samt et sett på 4 sider med errata fra WIF annual. Et godt råd, ikke spill dette sammen med kverulantiske regeljurister. Dere vil aldri komme så langt at dere får brettet ut kartene.

Det følgende er bare en kort kommentar. Mer stoff vil følge når de første spilltestene er kommet vel i havn. Har nå kommet til runde 4 i den første spilltesten med hele pakka.

World In Flames, The 5th Edition.
Inneholder mye nytt. Produksjonsdisplayet er forandret, milits o.l. tar nå kun en runde å bygge. Impulssystemet er radikalt forandret. I tillegg er det nå +2 for pass impulser (i motsetning til +1 tidligere) slik at det å ta pass impuls nå har blitt mye mer gunstig hvis man ønsker en kjapp avslutning på runden. Selv om errata eldre enn 5th ed. nå er ute av verden, så er det altså dukket opp 4 sider med ny errata. Noe av denne errataen er meget viktig og kan (noe er optional) endre spillet radikalt. Ellers vil nok de fleste kjenne igjen både kart og brikker fra forrige utgave. Det er kun små forandringer.

Planes In Flames.
Dette tilleggssettet kom for såpass lang tid siden at det allerede har blitt spillt av ganske mange. Alle later til å mene at de nye flyreglene og framfor alt brikkene er en stor forbedring fra det gamle systemet. Det bør nok nevnes at det nå har blitt vanskeligere for aksen tidlig i spillet. TACer er mye dårligere enn tidligere, slik at det er vanskeligere å strike for å få motstanderen "flippet". Dette gjelder egentlig alle, men aksen vil nok få mer problemer enn tidligere med å spre seg utover, mer tid og større tap. Viktig nevne i forbindelse med PIF er at du nå må bygge piloter. En pilot koster to BP og tar 3 runder å produsere. Til gjengjeld har kostnaden for selve flyene blitt rimligere.

Africa Aflame.
Av de nye kartene er det nok Afrika kartet som gjør størst inntrykk. Et flott kart som åpner nye muligheter for begge parter. Japansk Major Port på Madagaskar er ingen drømmesituasjon for England, bare for å nevne en ny strategisk mulighet. Ellers så er det mange nye regler og brikker. Den viktigste regelendringen er nok at convoy systemet er ute. Isteden må du nå transportere ressurser med vanlige transportere, hver transporter tar to ressurser. Med hele Afrika på kartet åpner det seg jo også muligheter for begge sider til å krige om det indre Afrika, selv om vel det først og fremst er aksen som drømmer om å gå sydover. Målet er jo selvfølgelig Cape Town. Begge sider har plenty med territorial tropper, men supply og andre problemer vil nok gjøre sitt til at begge parter kun vil ha Afrika som et tross alt relativt uvesentlig krigsteater.

Asia Aflame
Dette tilleggsettet inneholder foruten kart over området mellom det gamle Asia og Europa kartet en masse nye brikker og regler. Mens et typisk tidligere sovjetisk overlevelses triks var å sette en masse enheter i boksene mellom Europa/Asia så er dette området nå altså med på kartet (samme skala som Asia kartet). Dette kan nok gjøre det vanskeligere å beholde Sovjet i krigen (?).
De nye brikkene er for det meste småenheter (brigader og divisjoner) med artilleri, anti-air, armour div. osv. Det er også med egne amphibious enheter samt eksotiske ting som froskemenn osv. Viktige regelendringer er ny anti-air (forandret pånytt fra Planes In Flames), forandring i stacking og vær pr impuls.

Vel, dette var alt for denne gang. Mer om WIF når det første spillet som har med alt det nye er vel i havn.

## 2 DIE 6 - LAND COMBAT RESULTS TABLE

NOTES:
1. The same procedure for land combat is followed as in WiF5 10.7.6.7 except that:
   a. 2 six-sided dice are rolled for each combat rather than 1,
   b. the final odds are converted to a die-roll modifier rather than cross-referencing an odds column on the Land CRT &
   c. you retain all fractions when determining odds.
2. Priority when choosing Land CRT:
   a. Some terrain requires the Assault column (see TEC on Pacific Map).
   b. Attacker's choice if attacker has more ARM units,
   c. Defender's choice if defender has more ARM units,
   d. Attacker's choice if odds are 3:1 or better and attacker has any ARM,
   e. Otherwise Defender's choice.
3. All losses expressed as Attacker/Defender.
   a. * - Attacker is not turned face-down.
   b. R - Remaining defending units must retreat.
   c. S - Remaining defending units that can retreat are removed from map & placed on Production Spiral to arrive as reinforcements in the following game turn. Units that cannot retreat are destroyed.
   d. B - 'S' result plus breakthrough (see WiF5 10.7.6.10).

Odds Mods:

| | | |
|---|---|---|
| 6-1: +6 | 1-1: 0 | <1-5: -20 |
| 7-1: +7 | 3-2: +1 | 1-5: -10 |
| 8-1: +8 | 2-1: +2 | 1-4: -6 |
| 9-1: +9 | 3-1: +3 | 1-3: -4 |
| 10-1+: +10 | 4-1: +4 | 1-2: -2 |
| | 5-1: +5 | 2-3: -1 |

* Blitz attack mod (clear weather only)
Attacker has more than twice the ARM units as the defender has ARM, AA or AT: +1
Defender has more than twice the ARM units as the attacker has ARM, AA or AT: -1
(Each Corps/Army = 2 Divisions/Brigades)

Other Modifications
Each face-down defending land unit (including HQs): +1
HQ Support: +/-1
More than one (Co-operating) Major Power or minor attacking: -1 for each (excluding the first)
* Non-territorials attacking territorials: +1
Mud: -1
Forest -1
Jungle: -2 (exception: Japanese -1)
Winter: -2+
Monsoon: -2
Severe Winter: -3+

AFRICA AFLAME

* - optional
+ - does not affect attakes involving half or more ski, Russian white print, Finnish, Swedish or Norwegian Infantry

All modifications are cumulative

Overruns require a modifier of +8 during movement.

| Die Roll | Assault | Blitz |
|---|---|---|
| 0 | 4/- | 3/- |
| 1 | 3/- | 3/- |
| 2 | 3/- | 3/- |
| 3 | 3/- | 2/- |
| 4 | 2/- | 2/- |
| 5 | 2/- | 1/- |
| 6 | 1/- | 1/- |
| 7 | 2/1 | 1/1 |
| 8 | 1/1 | -/1 |
| 9 | 2/2 | 1/R |
| 10 | -/1 | -/R |
| 11 | 1/2 | -/1R |
| 12 | -/2 | -/B* |
| 13 | 1/2S* | -/1B* |
| 14 | -/2S* | -/2B* |
| 15 | -/3* | -/3B* |

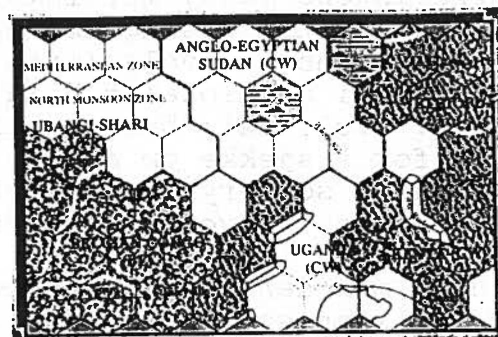
Modified dice roll of greater than 15 becomes 15, less than 0 becomes 0.

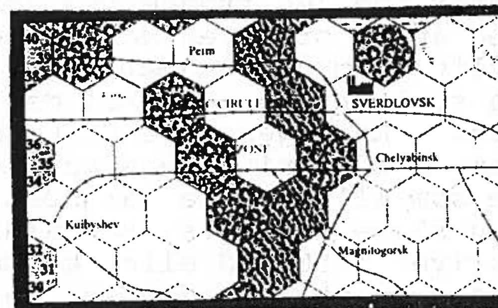
ANOTHER GREAT WORLD IN FLAMES KIT



Made in Australia






### 11.6.3 US ENTRY PRODUCTION EFFECT TABLE

| US HIDDEN ENTRY MARKER | AXIS-ALLIES BUILDS | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | < -30 | -21 to -30 | -16 to -20 | -11 to -15 | -6 to -10 | -5 to 0 | 1 to 10 | 11 to 20 | 21 to 30 | 31 to 40 | 41+ |
| 1 | -2 | -2 | -1 | -1 | -1 | -1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | -1 | -1 | -1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | +1 | +1 | -1 |
| 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | +2 | -2 |
| 4 | 0 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | +2 | +2 | +2 | -3 |
| 5 | +1 | +1 | +2 | +2 | +2 | +2 | +2 | +2 | +2 | +3 | -3 |
| 6 | +1 | +2 | +2 | +2 | +2 | +3 | +3 | +3 | +3 | +3 | -4 |

The result is the number of shifts in US Entry Status this turn.

Som en spesiell service til våre lesere, bringer vi her en kopi av den nye (optional) kamptabellen.

# EX CATHEDRA

Det er bare et par nr. av PHOBOS igjen før vår kjære forening avholder sin utmerkede Generalforsamling, og dermed passer det vel at formannen sier noen ord til medlemmene. Altså: Utakknemlige svin, lite har vi vel igjen for alt strevet med å stadig skaffe dere nye spill, nye tilbud, bedre rabatter hos spillforhandlere, større & flottere premier på turneringene våre, mer luksuriøse retter til onsdag middag, og mer skinnende velpolerte parkettgulv i møtelokalet. Eh -- sant?! Vel, nei; bare en liten test for å sjekke om det er særlig mange som bryr seg med å lese det jeg skriver i denne spalten...

Hvis mengden av indignerte hyl er så liten som jeg frykter, betyr det vel bare at enda flere av dere er funksjonelle analfabeter enn jeg trodde fra før av. Med andre ord: Jeg HÅPER flest mulig av medlemsmassen leser denne spalten, men jeg VET det jo ikke. Meningen er å bruke den som en kommunikasjonskanal til de som ellers ikke lar høre fra seg så veldig ofte, som aldri skriver i PHOBOS eller kommer og maser om et eller annet: De vanlige, gjennomsnittlige medlemmene.

Nå i disse Stortingsvalg-tider er det sikkert å anse for nokså ekstremt å si noe som helst som kan tenkes å støte tenkelige velgere. Og ærlig talt ville det være svært gledelig om de aller fleste av Ares' medlemmer er såpass fornøyd med tingenes tilstand at de ikke har noe å kommentere i negativ retning. Men, om noen uker er det altså Generalforsamling, og da blir det desto bedre anledning til å gi uttrykk for sin oppfatning om saker & ting. Dermed vil vel formannens evt. ~~ondsinnede utskjelling/av~~ frimodige ytringer om medlemmenes kvaliteter kunne få sin belønning der.

Uansett; jeg hører gjerne fra dere, før, under eller etter G/F; styret hører gjerne fra dere (som alltid er vi avhengige av å få høre hva som dere vil, for å gjøre noe med det), og PHOBOS hører gjerne fra dere, siden vårt utmerkede blad er en smule i beit for stoff p.t.

Det er selvsagt ikke så ille for et lite medlemsblad å ha en skrivekyndig redaksjon, men nå så godt som ALT stoff kommer fra redaksjonens ymse skrivemaskiner/tekstbehandlere, er det nok en svakhet. Hverken spalten til Kim S., innslag fra Tomas M., eller andre ting som tidligere var med på å prge bladet, er kommet igang igjen etter ARCON. Det sier nok litt om hvor utkjørt man kan bli av et slikt kjempe-arrangement. Men samtidig er det nok temmelig sikkert at en mer direkte og entusiastisk feedback til de som skriver ting for oss, hadde fått dem til å gjenta (evt. øke) innsatsen.

Hva med å skrive oss et lite brev i ny & ne? Hva med å rapportere fra pågående spill, eller lage din egen seiersliste?? Mulighetene er mange, og PHOBOS er stedet å realisere dem i. Vi trenger medlemmenes støtte i form av stoff; til gjengjeld får dere et forum for meninger, en oppslagstavle for resultater, og i det hele tatt et organ dere kan ytre dere i. Hvis noen av dere har ambisjoner om å starte et nytt rollespill på klubben -- skriv til PHOBOS! Hvis det blir noe av den utsatte midnattsspillingen til M.A.R.S. -- gi beskjed via PHOBOS! Vi kan selvsagt ikke love å trykke hva som helst uredigert. Men vi tror det er få av våre bidragsytere som har noen grunn til å klage på den behandlingen vi har gitt deres innlegg.

Medlemsbladets fremtid er bare en av flere saker som nok vil bli tatt opp den 29. september. Generalforsamlingen skal vi skrive mer om i neste nummer; det er foreløpig ikke kommet inn hverken forslag til styret eller andre innlegg/innslag. Så det er mulig at styret må gjøre alt arbeidet. Igjen. Sukk. Men vi regner jo med at det kan tas oppforslag direkte på G/F også. Det er ikke det. Derimot er det jo langt mer trivelig & oppmuntrnede å få direkte feedback.

- JHB

## 6 gale rollespillere på Interrail.

En føljetong *Herman Ellingsen*

Del 13.

*Og denne gangen vil jeg bare kort minne om dette med lesernes eventuelle skitne fantasi...*

Sten Hugo og Sol står fremdeles ute i korridoren, og patter på hver sin sigarett. Sol blunker raskt til Kim, men tror egentlig at han ikke så noe. Samtidig tror Kim at han forsto hva hun mente, så han gir seg til å finne frem rollespill-greiene.
I rent selvforsvar gir Erik J. seg til å snakke om datamaskiner, men det hjelper ikke, siden ingen forstår noe av det han sier.
- Skal vi spille nå? spør Brodvall, og finner frem terningene, mens Sten Hugo og Sol sukker, og slukker sigarettene. Kjæledyret gjør samtidig store fakter av å slukke sin egen ild, før det følger etter de andre inn i kupeen.

Det tar ikke lang tid før de alle sammen er fordypet i spillet, de legger knapt merke til at to små barn, som vi kjenner fra før, dukker opp igjen.
- Får vi lov at prøva på?
Kim nikker fraværende, og Erik J. rekker de to hver sin karakterbok, tilhørende to spillere som ikke kunne bli med. Men det er ingen som forklarer de to hva som foregår.

Da varer det ikke lenge før det dukker opp et par svensker i uniform. Det viser seg å være en konduktør og en passkontrollør.
- Pass, Biljetter. Får vi se era pass och biljetter?
- Liggevognskonduktøren har jo allerede fått passet og billettene.
Passkontrolløren og konduktøren ser forundret på hverandre.
- Ursäkta, sier de, og fordufter.
Senere hører de at konduktøren plager noen andre, med et noenlunde tilsvarende resultat, før det går opp for dem at liggevognskonduktøren har passene og billettene til alle passasjerene i vognen...

*Fortsettes i neste nummer.*



# ARES

## Forening for simuleringsspill

**PROGRAM FOR 3. KVARTAL 1993.**

**18/8: Axis & Allies-turnering.**
Ta over Hitlers eller Stalins stol, og før ditt folk til den endelige seier! Seieren er endelig innen rekkevidde, det gjelder bare at ingen andre snapper den rett ut av hendene dine... Spillet starter et lite stykke inn i 2. verdenskrig, i en situasjon der begge sider står like nær den endelige seier, og det varer til fienden er uskadeliggjort. (eller vi blir lei...)

**1/9: Europa-introduksjon.**
Dette er selve systemet for hardnakkede krigsspillfans over det meste av verden. Det er ingen spill som kan måle seg med Europa-serien...
Vi innrømmer det gjerne. Vi tror ikke en gang at vi kan gjennomføre en Europa-turnering i løpet av en kveld på Ares. Vi nøyer oss med å håpe at vi skal klare å komme i gang med et scenario, og, datoen tatt i betraktning, så skulle vel First to fight være det som passer best.

ARES' VASKELISTE
August-september 1993:

4/8: Johannes Brodwall
11/8: Thomas Harris
18/8: Erik Kvarvåg
25/8: Espen Sortland
Kjetil Wang
1/9: Frank Johansen
8/9: Fredrik Ørlyng
15/9: Yngvar Sørensen
22/9: Erik Kvarvåg
29/9: Inge Kjøl

Vi kan opplyse om at det er kjemisk(!) fritt for vaskere i oktober og november. Så om noen av dere føler dere forbigått, skal vi snart få rettet på det...
Om noen vil henge seg opp i ubetydelige detaljer som at hr. Kvarvåg ikke vasket selv den 18., men betalte andre for å gjøre jobben, så er det selve Vaskesystemet komplett irrelevant hvem som gjør det fysiske arbeidet. Det eneste som gjelds er at den som er ansvarlig får vasket. Likeledes er det irrelevant om 2 personer har meldt seg for å vaske samme kveld; det vil nemlig bli satt til å jobbe dobbelt så hardt (støvsuge møblene, vaske do etc.).

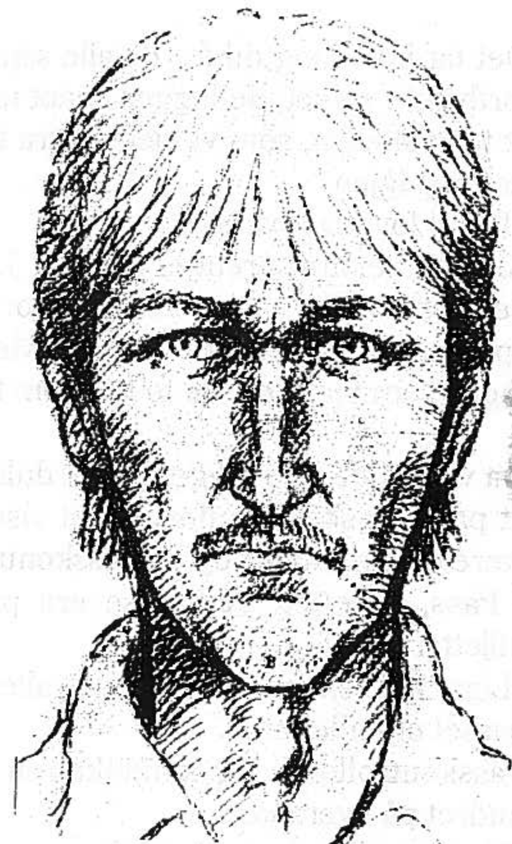
# regncon 2 -- bergen 8/10 - 10/10

**********************************

FP-250893-01

Fannisk Pressebyrå melder fra Bergen at RegnCon-ledelsen v/Heikki Holmås har besluttet å avholde RC2 i helgen 8. til 10. oktober. Alle onde rykter om at dette er motivert av samordning med Vestlandske Lærerstevne samme helg, avvises på det mest bestemte av hr. Holmås...
Uansett kommer RegnCon 2 til å bli en sterkt forbedret utgave av den kongressen som ble avholdt i Bergen i januar i år: En kongress som til dels har fått meget god omtale av de som var der. Selv om vi kanskje ikke skal vente oss noe NM i kamprop denne gangen, blir det sikkert nok av andre spennende innslag. Bl.a. forlyder det fra Vestlandets hovedstad at derværende sf-fans har tenkt å slå sine kongressplaner sammen med spillgruppens, og få istand en ConStable samme helg. Med andre ord, flere insentiver for mange av oss til å slenge med nattoget i oktober. Mer info i senere PHOBOSer.

RegnCon 2 koster (forhåndsmedlemskap, T-skjorte er inkludert):
kr. 175,00, som betales til RegnCon, postboks 299, 5001 BERGEN
postgirokonto 0805 44 32 993



HAR NOEN AV DERE SETT DENNE MANNEN FØR??

Dramatisk avsløring i neste PHOBOS!!!!!!